

科目名	パソコン演習Ⅱ						
授業形態	履修形態	単位数	年次	開講期			
演習	選択	1	2	前期			
担当者名	門間 政亮	関連する資格					
授業概要 本演習の前半ではビジュアルプログラミング言語 Scratch を用いて、論理的に筋道を立てて考える思考力を養います。後半では情報社会の課題として顕在化している問題をテーマとして、グループによる情報の収集、分析、プレゼンテーションを行います。							
到達目標 1.Scratch を活用し、論理的な思考力を養う。 2.コンピュータ演習室内のネットワーク環境を活かして、グループで情報を収集、分析し、プレゼンテーションすることができる。				成績評価方法 提出されたレポート、プレゼンテーションの成果・発表、授業への取り組み姿勢を総合して評価します。			
評価項目	評価基準						
	知識理解	思考判断	関心意欲	技能表現	態度	その他	評価割合 (%)
定期試験（中間・期末）							
小テスト、授業内レポート	○	○	○				10
宿題、授業外レポート	○	○					10
授業態度・授業参加度					○	○	10
プレゼンテーション	○	○	○	○			20
グループワーク		○	○		○		20
演習	○	○	○				30
実習							
授業計画と概要				アクティブラーニング			
1) ガイダンス、Scratch 1 - Scratch 入門-				個人ワーク			
2) Scratch 2 -基本操作-				個人ワーク			
3) Scratch 3 -変数と配列-				個人ワーク			
4) Scratch 4 -関数-				個人ワーク			
5) Scratch 5 -アルゴリズム 1-				個人ワーク			

6) Scratch 6	
-アルゴリズム 2-	個人ワーク
7) Scratch 7	
-総合演習 1-	個人ワーク
8) Scratch 8	
-総合演習 2-	個人ワーク
9) 情報社会が抱える問題 1	
-テーマ検討とキーワードの抽出-	グループワーク
10) 情報社会が抱える問題 2	
-キーワードの簡易調査・中間報告-	グループワーク
11) 情報社会が抱える問題 3	
-キーワードの詳細調査、テーマの理解-	グループワーク 小レポート
12) 情報社会が抱える問題 4	
-成果発表準備 1 スライドの作成-	グループワーク
13) 情報社会が抱える問題 5	
-成果発表準備 2 スライドの作成-	グループワーク
14) 情報社会が抱える問題 6	
-成果発表 プレゼンテーション-	プレゼンテーション
15) 情報社会が抱える問題 7	
-グループワークの成果を個別にまとめる-	レポート
授業外学習	
Scratch はネット環境さえあれば無料で使用することができ、かつ簡単に習得することができます。授業で学んだ事を繰り返し練習してください。最終的に、設定した課題を達成するにはどのように組み立てればよいのか、自分で考え実行できるようになることが目標です。	
テキスト、参考書、教材	関連する科目
プリントを適宜配布する。	栄養情報処理、パソコン演習 I
備考	
<ul style="list-style-type: none"> ・授業は個人ワーク、およびグループワーク形式で行い、成果を発表してもらいます。 ・毎回出席して、少しずつ積み重ねていくことが重要です。欠席はしないでください。 ・受講人数によりグループワーク形式を変更する可能性があります。 ・授業時間数の 3 分の 1 を超えて欠席した場合、追加課題等の救済措置を取りません。 <p>【オフィスアワー】 門間 政亮 monma@st.ube-c.jp</p>	